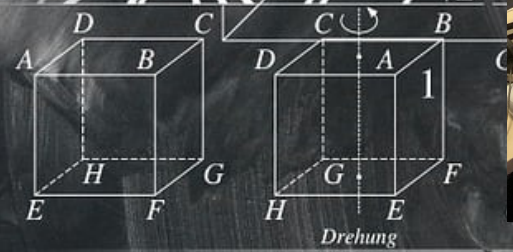
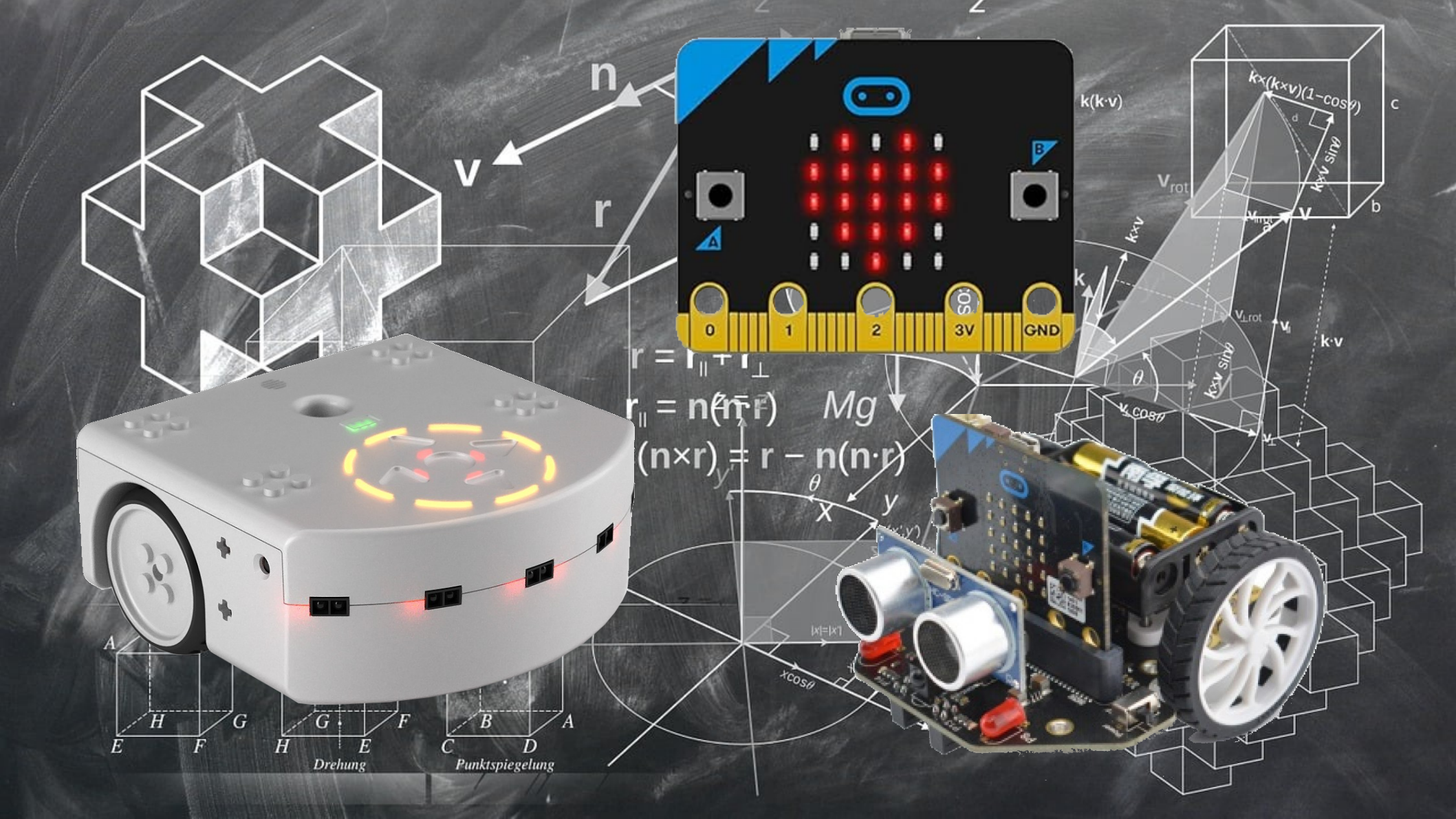

5 + 4 = 9
123456789

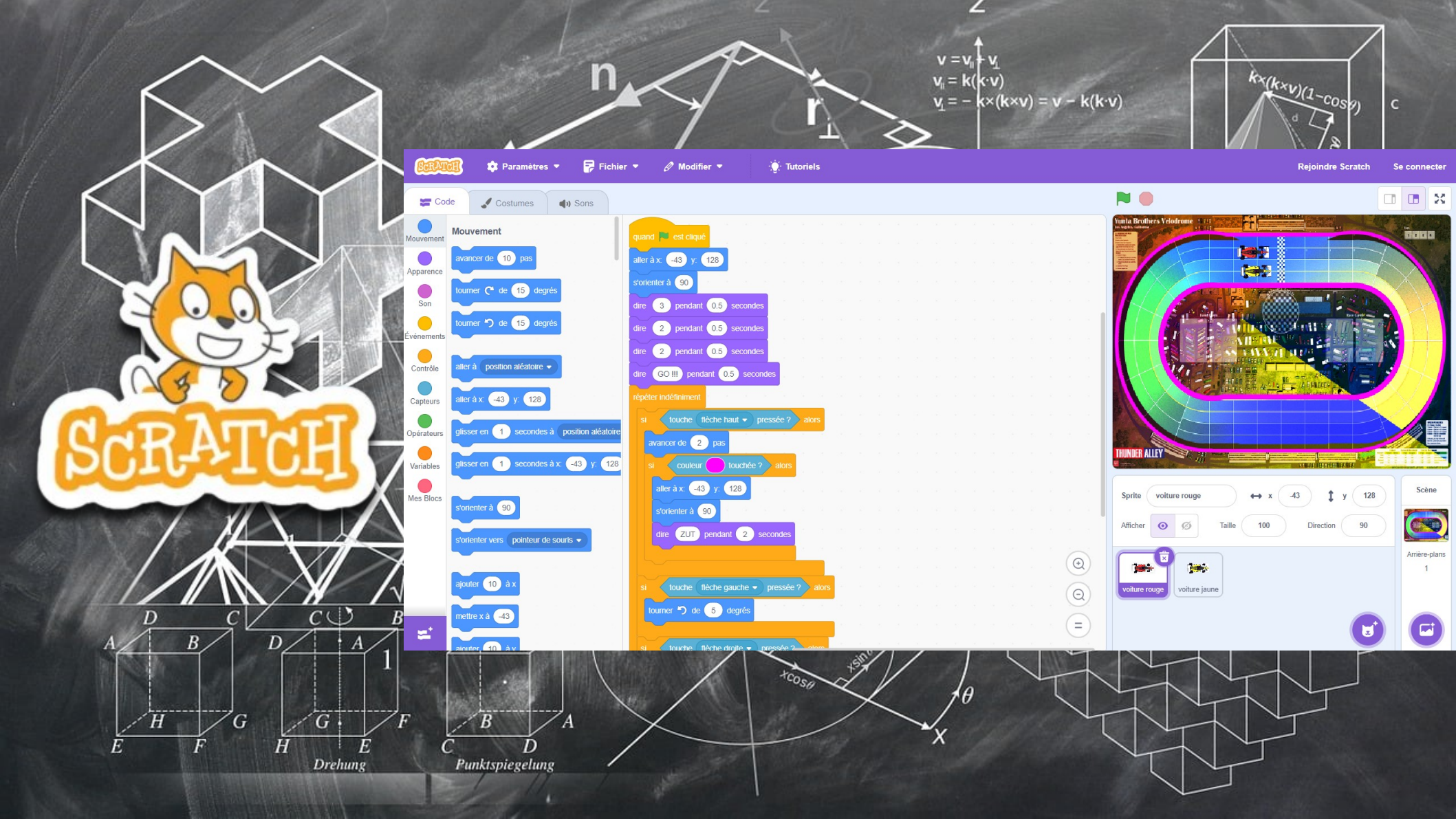
APM

Punktspiegelung



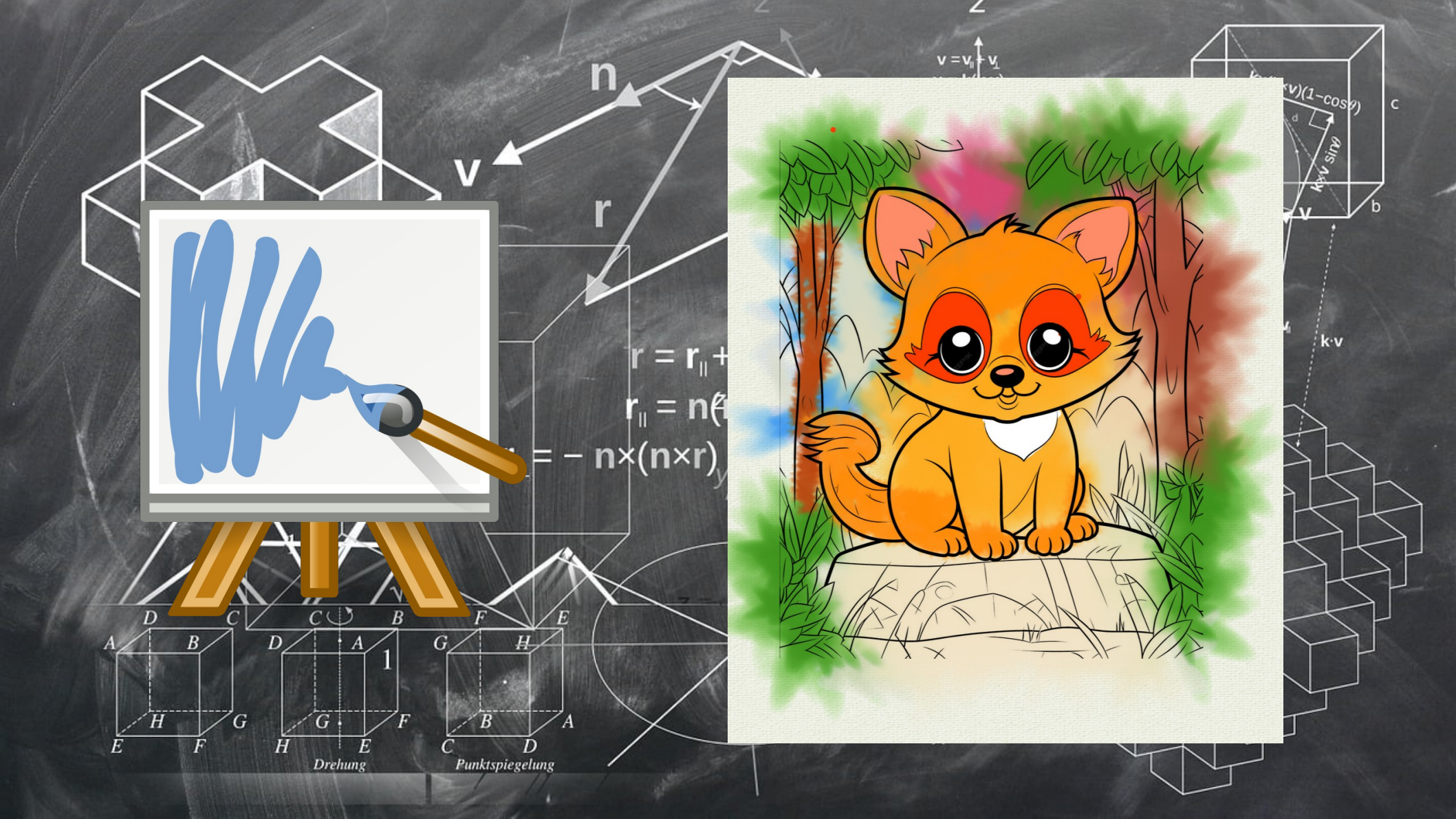

n
v
r
k(k·v)
k×(k×v)(1−cosθ)
k×v sinθ
v_rot
v_⊥rot
v_∥
k×v
v cosθ
r = r_∥ + r_⊥
r_∥ = n(n·r)
Mg
(n×r) ≡ r − n(n·r)
A
H
G
E
F
Drehung
Punktspiegelung
B
C
D
0
1
2
3V
GND

ZOOM
H1n
Handy Recorder
Drehung
Punktspiegelung

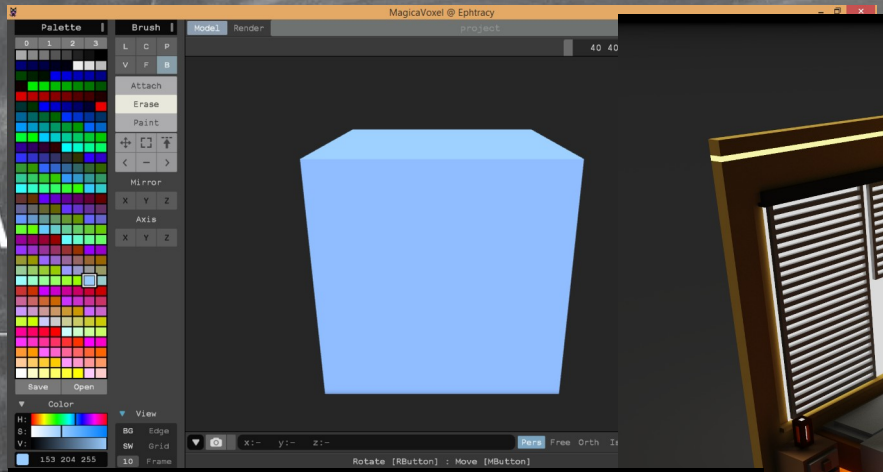

SCRATCH
Paramètres
Fichier
Modifier
Tutoriels
Rejoindre Scratch
Se connecter
Code
Costumes
Sons
Mouvement
Apparence
Son
Événements
Contrôle
Capteurs
Opérateurs
Variables
Mes Blocs
avancer de 10 pas
tourner de 15 degrés
tourner de 15 degrés
aller à position aléatoire
aller à x: -43 y: 126
glisser en 1 secondes à position aléatoire
glisser en 1 secondes à x: -43 y: 126
s'orienter à 90
s'orienter vers pointeur de souris
ajouter 10 à x
mettre x à -43
quand est cliqué
aller à x: -43 y: 128
s'orienter à 90
dire 3 pendant 0.5 secondes
dire 2 pendant 0.5 secondes
dire 2 pendant 0.5 secondes
dire GO !!! pendant 0.5 secondes
répéter indéfiniment
si touche flèche haut pressée ? alors
avancer de 2 pas
si couleur touchée ? alors
aller à x: -43 y: 128
s'orienter à 90
dire ZUT pendant 2 secondes
si touche flèche gauche pressée ? alors
tourner de 5 degrés
Yuma Brothers Velodrome
THUNDER ALLEY
Sprite voiture rouge
x -43
y 128
Afficher
Taille 100
Direction 90
Scène
Arrière-plans 1
voiture rouge
voiture jaune
Drehung
Punktspiegelung

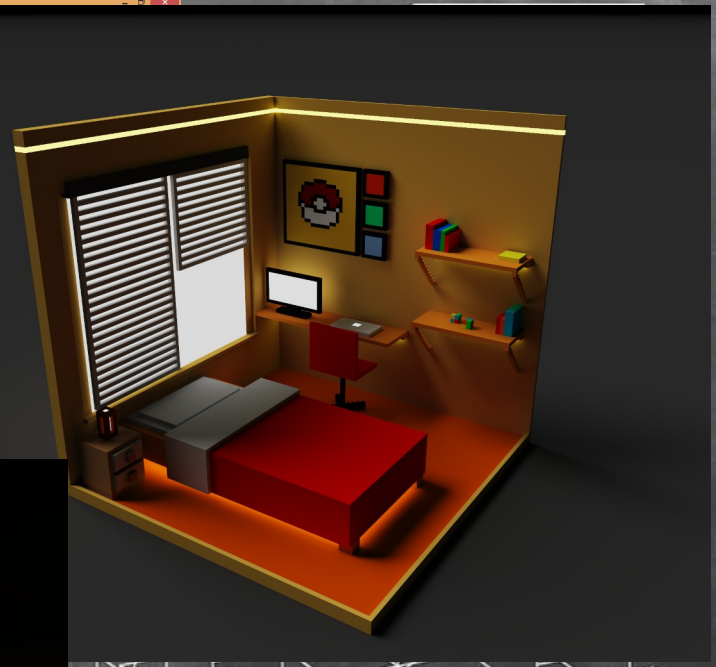

THE LAPINS CRETINS
Apprends à coder !
Objectif : 11 / 11
x1
Frapper !
Déplacer en avant
Tourner vers la droite
Départ
Déplacer en avant
Déplacer en avant
Tourner vers la gauche
Frapper !
Tourner vers la droite
Déplacer en avant
Déplacer en avant
Déplacer en avant
Tourner vers la droite
Déplacer en avant
Déplacer en avant
Niveau 7
Drehung
Punktspiegelung

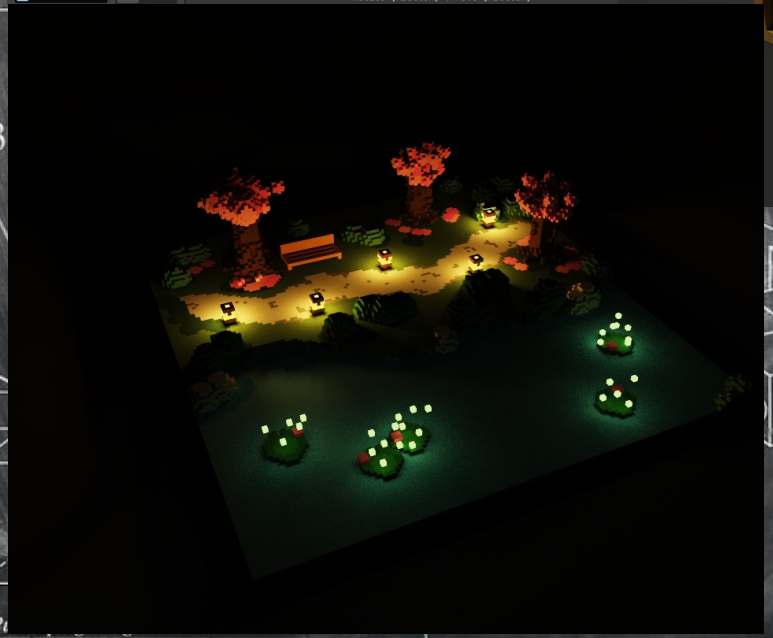

√3
√2
Drehung
Punktspiegelung

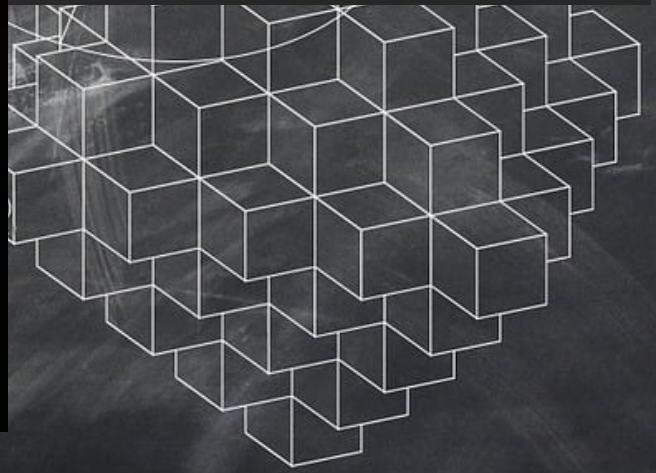

n
v
r
Drehung
Punktspiegelung

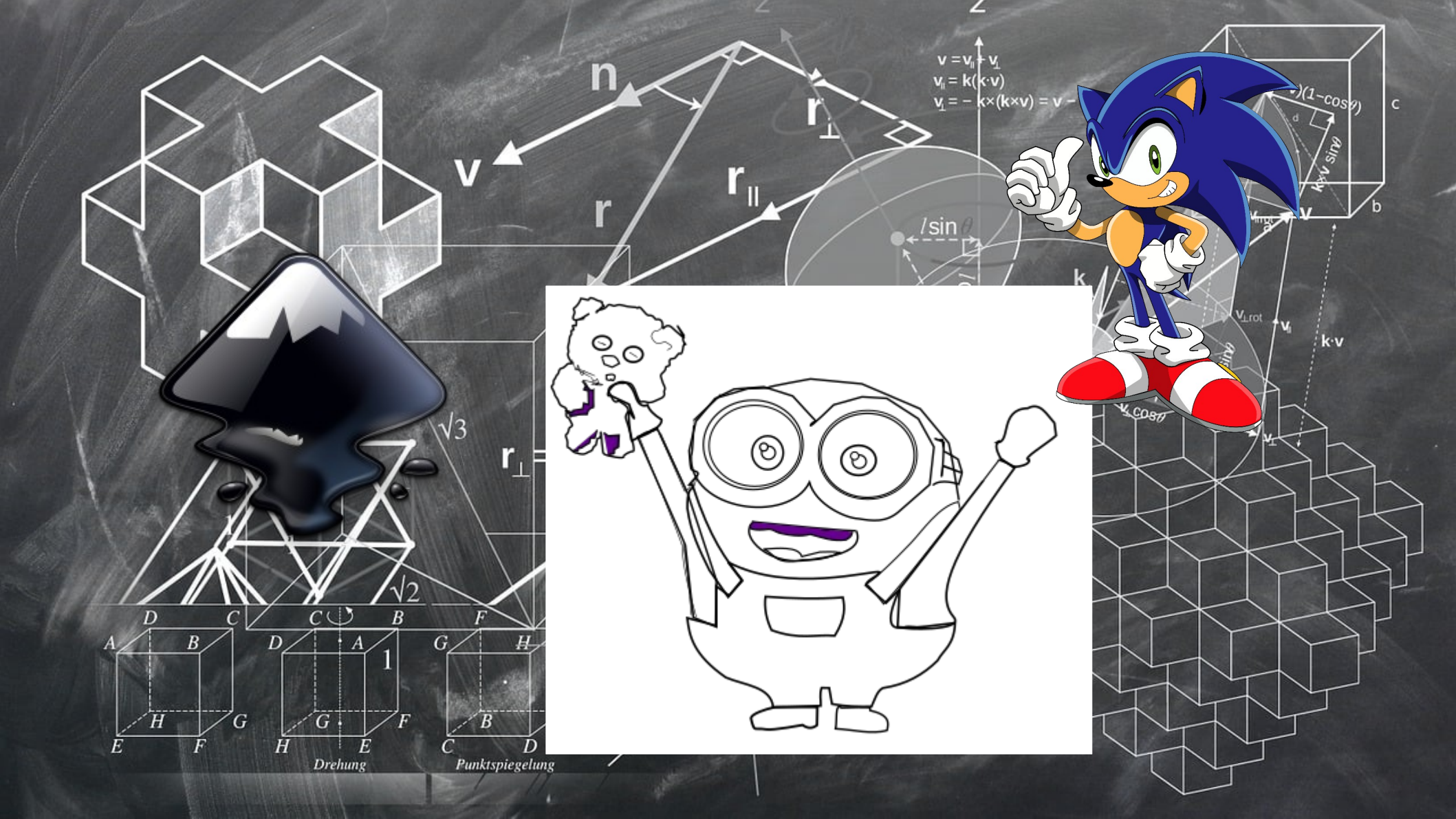

√3
√2
D C
A B
H G
E F
C B
D A
G F
H E
1
Drehung


MagicaVoxel @ Ephtracy
Palette
Brush
Model
Render
project
Attach
Erase
Paint
Mirror
Axis
Save
Open
Color
View
Rotate [RButton] : Move [MButton]








n
v
r
r⊥
r∥
√3
√2
Drehung
Punktspiegelung


Clavier basique
Un logiciel de traitement de texte basique
Associations géométriques
Envoie la balle à Tux
Clique et dessine
Clique sur les poissons
Déplace la souris ou touche l'écran
Drehung
Punktspiegelung


Linux™
Drehung
Punktspiegelung


RésLab